Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Licensed by Nintendo®
for play on the

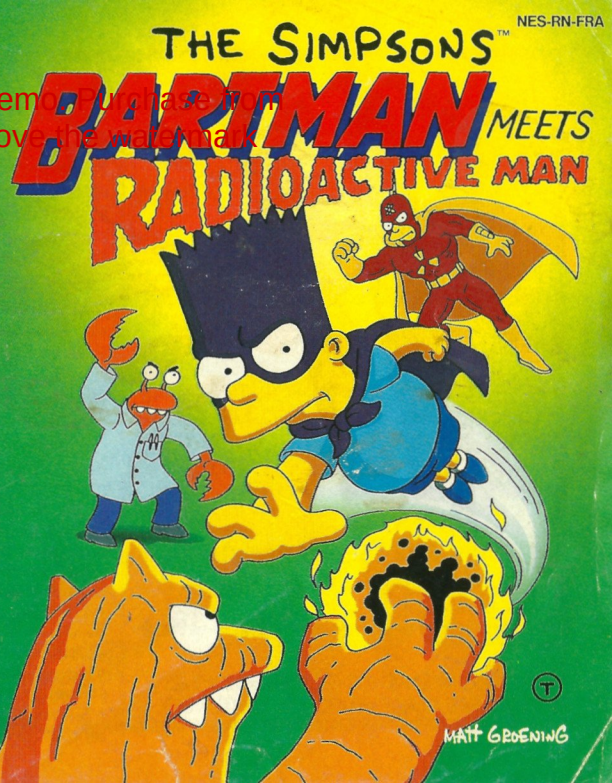
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTIEBOEKJE

Acclaim®
entertainment, inc.

NES-RN-FRA

THE SIMPSONS™ BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment SA ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques , les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques trés rares personnes - la population dite "photosensible" - encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise.

Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommendé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.

Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

C'est la nuit à Springfield. Aucune boule de bowling ne dévale avec fracas les pistes du Bowlarama de Barney. Rien ne bouge dans les rues de la ville, sauf les camions qui transportent les déchets nucléaires provenant de la centrale électrique. Tout le monde est presqu'endormi ... sauf Bart Simpson !

A la lueur d'une seule petite bougie, Bart, blotti dans sa cabane construite dans un arbre, dévore le récit des aventures palpitantes de l'Homme radio-actif, son super-héros préféré de bandes dessinées !

Mais voilà .... que lui est-il arrivé ? A la page d'après, la centrale au plutonium a disparu sans laisser de traces ! Il doit avoir des ennuis, mais qui viendra à son aide ?

"Vous !" , dit quelqu'un d'inconnu .....

Bart abandonne la bande dessinée et se lève d'un bond . L' "inconnu" n'est autre que Fallout Boy (le garçon grognon), le copain de l'Homme radio-actif !

Sans perdre un instant, le garçon masqué de dix ans

explique le sort désagréable de l'Homme radio-actif. Sous la conduite du mystérieux "Brain-O le Magnifique", un groupe de bandits a enfermé l'Homme radio-actif dans la redoutable Zone Limbo, l'enfer sans dimensions qui tourne autour d'un trou noir dont personne n'est ressorti vivant !

Pour rendre les choses encore pires, les complices de Brain-O dans ce kidnapping - Swamp Hag (la sorcière du marais), le Dr. Crab et Lava Man (l'homme de lave) - ont volé chacun un des super-pouvoirs de l'Homme radio actif, ce qui rend son évasion impossible.

Est-ce la fin de l'Homme radio-actif ? Le monde sera-t-il à nouveau hors de danger ? Tout est perdu, à moins que ....

N'en dites pas davantage ! Cela semble bien être une tâche pour ..... BARTMAN !

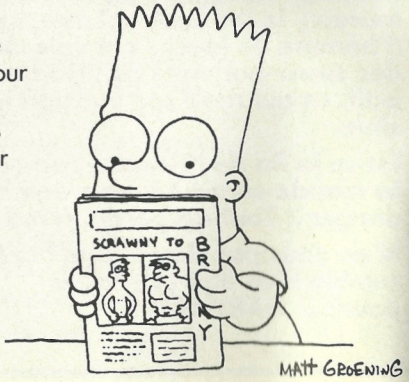
PRET A JOUER AVEC BARTMAN

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous-tension (interrupteur sur position OFF) **2.** Introduisez la cartouche de jeu **BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN (Bartman retrouve l'Homme radio-actif)** de la manière indiquée dans le mode d'emploi de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO™ **3.** Mettez l'appareil sous-tension (interrupteur sur position ON).

Vous verrez alors les écrans indiquant la licence ainsi que la cabane construite dans un arbre. Pour parcourir l'histoire, appuyez sur le BOUTON A. Appuyez sur le BOUTON B pour sauter certains passages. Appuyez sur le BOUTON START pour passer au Chapitre Un.

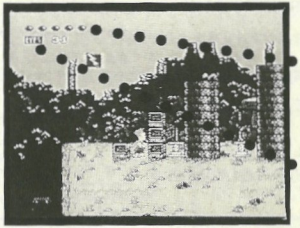
NOTE :
BARTMAN RETROUVE L'HOMME RADIO-ACTIF EST UN JEU À UN SEUL JOUEUR



BARTMAN A L'ECRAN

L'écran affiche les renseignements suivants au cours du jeu :

NOTE : LE NOMBRE DE SUPER-POUVOIRS QUI VOUS RESTENT (ECLAIR LASER OU SOUFFLE FROID) N'APPARAIT QU'APRÈS QUE VOUS AYEZ RAMASSÉ LES ACCESSOIRES APPROPRIÉS (VOIR PAGE 9 LE CHAPITRE ACCESSOIRES AMELIORANT LES SUPER-POUVOIRS)



SCORE

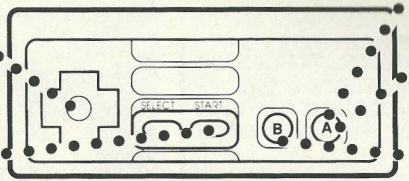
NOMBRE DE VIES

Faire une pause dans le jeu en appuyant sur le BOUTON START pour AFFICHER VOTRE SCORE ET LES VIES QUI VOUS RESTENT

NOTE : VOUS COMMENCEZ À JOUER AVEC 4 VIES

LES COMMANDES DE BARTMAN OU L'ACTION REELLE D'UN SUPER HEROS !

Les commandes sont les suivantes :



SAUTER/VOLER

SE DEPLACER/VOLER/NAGER

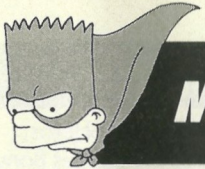
MARCHER, NAGER OU VOLER PLUS VITE

EXECUTER UNE MANOEUVRE DE SUPER-HEROS/UN SUPER-POUVOIR

PAUSE/REDEMARRER

NOTE :

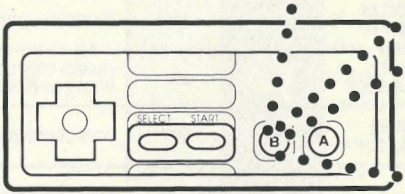
- **LA NAGE EST À VOTRE DISPOSITION EN CAS DE BESOIN**
- **POUR VOLER OU EXÉCUTER UN SUPER-POUVOIR, VOUS DEVEZ AVOIR D'ABORD L'ACCESSIRE APPROPRIÉ (VOIR PAGE 9 LE CHAPITRE ACCESSOIRES AMÉLIORANT LES SUPER-POUVOIRS)**
- **LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LE BOUTON B, CECI EXÉCUTE AUTOMATIQUEMENT UNE MANOEUVRE DE SUPER-HÉROS, OU BIEN UN SUPER-POUVOIR, SI VOUS AVEZ SOIT UN ACCESSOIRE D'ECLAIR-LASER SOIT UN ACCESSOIRE DE SOUFFLE FROID (VOIR LES SECTIONS CORRESPONDANT AUX MANOEUVRES DE SUPER-HÉROS ET AUX SUPER-POUVOIRS, RESPECTIVEMENT PAGES 8 ET 11)**



MANOEUVRES DE SUPER-HEROS

Les manoeuvres de Super-Héros que Bartman peut exécuter sont le Punch puissant, le Super coup de pied et le Coup de pied en tournant. Elles dévastent la plupart des ennemis.

NOTE : Lorsque vous obtenez un Accessoire de Super-pouvoir ou l'Accessoire du pouvoir de Tornade, les manoeuvres de Super-Héros sont remplacées, tant que dure cet Accessoire, par la violence impressionnante du Super-pouvoir correspondant (voir page 11 la section relative aux SUPER-POUVOIRS)



Quelques unes des manoeuvres sont plus efficaces contre certains adversaires que contre certains autres. La seule façon de savoir laquelle est la plus efficace est de toutes les essayer !

ACCESSOIRES DE SUPER-HEROS

Pour que Bartman tire tous les avantages de sa situation de Super-Héros, trois types d'accessoires améliorant la situation sont à sa disposition : les Bonus, les Hyper-pouvoirs et les Super-pouvoirs, qui apparaissent de la manière suivante :

TYPE	ACCESSOIRE	ICONE	NOMBRE DE APOINTS	FONCTION
BONUS	SYMBOLE DE RADIATION		200	AUGMENTE VOTRE NIVEAU D'ÉNERGIE DE 1
	POINT D'EXCLAMATION		200	CHAQUE COLLECTE DE 20 POINTS D'EXCLAMATION VOUS DONNE UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE
	1 HOMME RADIO-ACTIF		500	VOUS DONNE UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE
HYPER-POUVOIR	TORNADE		300	VOUS REND INSTANTANÉMENT INVINCIBLE ET VOUS TRANSFORME EN TORNADE BALAYANT TOUT SUR VOTRE CHEMIN
	ICONE DE BARTMAN VOLANT		300	VOUS DONNE LE POUVOIR DE VOLER. NOTE : POUR VOLER APRÈS AVOIR TOUCHÉ CETTE ICÔNE, APPUYEZ SUR LE BOUTON A
SUPER-POUVOIR	ECLAIR LASER		300	VOUS DONNE 20 ÉCLAIRS LASER
	CRISTAL DE GLACE		300	VOUS DONNE 5 SOUFFLES FROIDS. NOTE : POUR TIRER UN ECLAIR LASER OU POUR CRACHER UN SOUFFLE FROID, APPUYEZ SUR LE BOUTON B, APRÈS AVOIR TOUCHÉ L'ICÔNE APPROPRIÉE

POUR OBTENIR UN ACCESSOIRE, touchez-le.

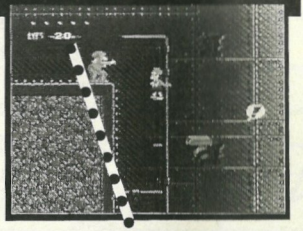
NOTE :

- **Vous ne pouvez avoir à un instant donné qu'UN SEUL TYPE de Super-pouvoirs. Si vous touchez l'icône appropriée, les Super-pouvoirs sont remplacés immédiatement par ceux d'un autre type (si vous êtes invincible ou si vous avez le pouvoir de voler, vous pouvez encore utiliser un autre Super-pouvoir).**
- **En touchant une icône du même type de Super-pouvoir que celui que vous possèdez déjà, cela ajoute , selon le cas, à votre total soit un Eclair laser soit un Souffle froid.**
- **Voir le chapitre page 11 concernant les Super-pouvoirs pour obtenir de plus amples informations à leur sujet.**

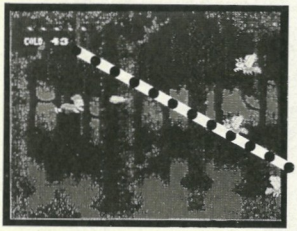
LES SUPER-POUVOIRS

Un Super-Héros est incomplet sans ses Super-pouvoirs ! Trouvez les Accessoires d'Eclair laser et de Cristal de glace, et Bartman sera debout pour s'en servir au mieux !

Les Eclairs laser rôtissent instantanément la plupart des ennemis. Les Souffles froids balayent non seulement les ennemis mais ils gèlent également certaines matières, comme les champignons des marais, les transformant en plates-formes solides.



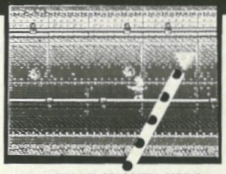
ECLAIRS LASER RESTANTS



Après avoir touché un Accessoire de Super-pouvoir, le nombre d'Eclairs laser ou de Souffles froids qui restent est affiché à la partie supérieure gauche de l'écran de la façon suivante :

SOUFFLES FROIDS RESTANTS

BARTMAN A LA RESCOUSSE!



BARTMAN MIGHTY-HERO

Avec l'Homme radio-actif piégé dans la Zone Limbo, la seule chance de Bartman est de traverser chacun des chapitres de la bande dessinée en combattant les Super-bandits que sont Swamp Hag (la sorcière des marais), le Dr. Crab et Lava Man (l'homme de lave). Toutefois, pour les atteindre, Bartman doit d'abord trouver les emblèmes en tissu du Super-Héros Bartman.

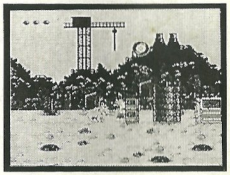
Cet emblème le fera parvenir au niveau suivant de sa quête et le mettra face-à-face avec chacun des criminels.

NOTE : DÈS QUE VOUS AVEZ TROUVÉ L'EMBLÈME DE SUPER-HÉROS DE BARTMAN, TOUCHEZ-LE POUR PARVENIR AU NIVEAU SUIVANT.

Le chemin d'un Super-héros est parsemé d'embûches. Chacune exige une dépense d'énergie. Des copains cruels, des choses vaseuses , des crabes géants et d'autres dangers menacent à tout instant votre vie, mais sans vous , l'Homme radio-actif appartiendra à l'histoire ! Vas-y, Bartman ! Lorsque vous voyez les titres des chapitres appuyez sur les BOUTONS A, B ou START pour commencer.

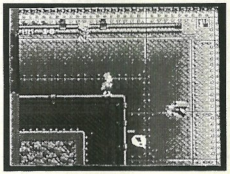
CHAPITRE UN : LE DEPOTOIR DES RUINES DE SWAMP HAG (LA SORCIÈRE DES MARAIS)

NIVEAU 1 : LE DEPOTOIR



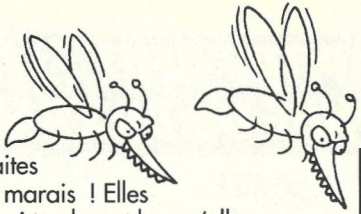
Le Dépotoir est plein d'accessoires ..... dont vous aurez besoin ! L'air est rempli de gros insectes qui cherchent à vous happer. Votre chemin est barré par des piles énormes de pneus. Les grues géantes essayent de vous casser en deux et les compacteurs d'ordures laissent tomber à grand fracas de gros paquets qui peuvent facilement écraser Bartman.

NIVEAU 2 : LE TUYAU SOUTERRAIN

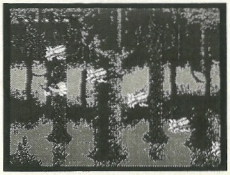


Continuant de s'étendre en sous-sol, le Super Tuyau Souterrain part du dépotoir. La seule manière pour descendre est de se promener sur les parois supérieures des tronçons soudés entre eux. Les hommes de Swamp Hag (la sorcière des marais) gardent chaque angle. Des gouttes toxiques tombent des canalisations du plafond ! Mais vous n'êtes pas un Super-héros moyen ; vous êtes Bartman !

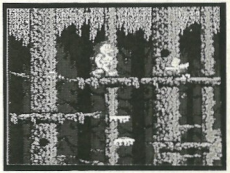
NIVEAU 3 : LE MARAIS



Doué automatiquement du pouvoir de voler, Bartman peut survoler à très grande vitesse ce marécage préhistorique. Mais faites attention aux chauves-souris des marais ! Elles jettent des mini-mines flottantes qui explosent lorsqu'elles vous touchent, tandis que des lucioles crachant le feu vous rôtissent avec leurs flèches enflammées.



NIVEAU 4 : LA CACHETTE DE SWAMP HAG (LA SORCIÈRE DES MARAIS)



Du haut des arbres, Swamp Hag (la sorcière des marais) bombarde Bartman avec des boules mortelles de champignons des marais ! Utilisez vos Souffles froids pour geler ces boules et en faire les marches d'un escalier.
Une fois suffisament haut, attrapez Swamp Hag (la sorcière des marais) elle-même !

CHAPITRE DEUX : LE REPAIRE INONDE DU DR.CRAB

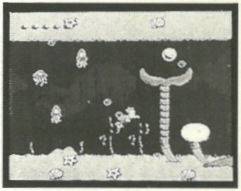
NIVEAU 1 : LE FOND DE LA MER

S'il est un lieu ne laissant pas de répit à Bartman, c'est bien le fond de la mer ! Des pieuvres sont tapies dans les fissures des rochers volcaniques, en projetant seulement leurs tentacules lorsque des Super-héros passent devant elles en nageant, sans soupçonner leur présence. Les flotilles de mini- sous-marins du Dr. Crab tirent des salves de torpilles. Par de grands orifices dans les murs du repaire du Dr. Crab haut de quarante étages, s'échappent une forte houle - comme des courants !

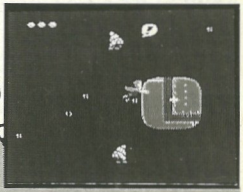
NOTE : POUR RAMASSER LES TRÉSORS D'ACCESSOIRES ENFOUIS, TROUVEZ LA BRÈCHE DANS LE MUR, VOUS DIRIGEZ VERS LUI ET VOUS PÉNÉTREREZ DANS LA CHAMBRE SECRÈTE .

NIVEAU 2 : LA MARCHE DU CRABE

Loin , bien loin sous la mer se trouve le couloir qui conduit à la salle de commandes du Dr. Crab. Le parcourir demande d'éviter les crabes mangeurs de Super-héros, les flottes de méduses, les raies-pastenagues aux aiguillons cuisants et bien d'autres dangers !



MATT GROENING

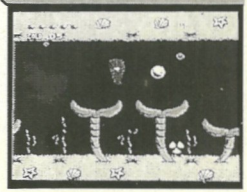


NIVEAU 3 : LE MUR INTERIEUR

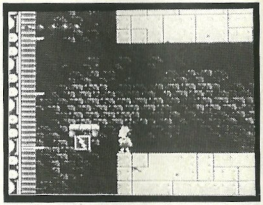
A l'intérieur du repaire, la seule lumière est constituée par un faisceau lumineux qui attend les Super-héros trop aventureux. Ne vous laissez pas prendre dans ce rayon. Toutefois, déplacez-vous rapidement et vous pouvez vous servir de la lumière pour contrôler l'itinéraire dégagé qui vous conduira à l'emblème de Bartman et à plein d'accessoires.

NIVEAU 4 : ENCORE UNE MARCHE DU CRABE

Poursuivez votre voyage à travers la jungle aquatique ; battez-vous cette fois contre des missiles ayant la forme de calmars et plus encore !

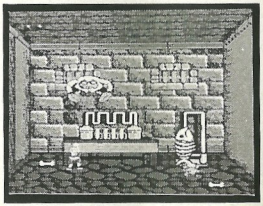


NIVEAU 5 : LA CHAUFFERIE



Sortir de ce labyrinthe mécanique nécessite de diriger des plates-formes miniatures,des chutes d'eau gigantesques, et une créature vraiment méchante. Les tours des convoyeurs à courroies vous aideront à vous déplacer, mais tout en jouissant de votre promenade, prenez garde aux plates-formes ON / OFF (ouvert/fermé) qui commandent les orifices d'où sort la vapeur.

NIVEAU 6 : LE REPAIRE DU DR. CRAB

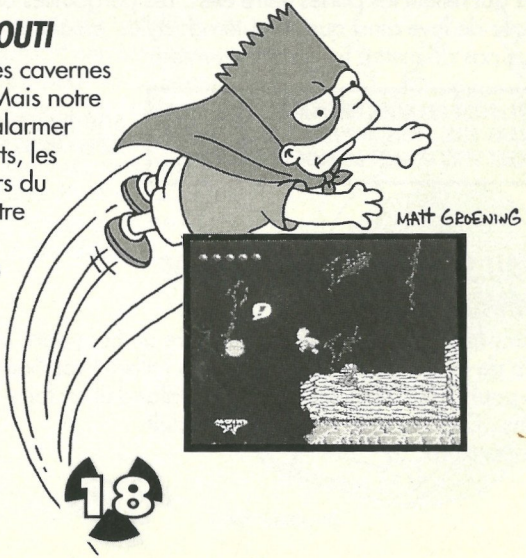


A l'intérieur du repaire, Bartman doit faire confiance à sa force incroyable pour battre le Dr. Crab. Frappez-le bien à son tête et ne lui laissez pas de répit ! Mais gardez un oeil sur l'assistant démoniaque du bandit. Il est peut-être petit, mais sa morsure est mortelle.

CHAPITRE TROIS : 20.000 MILES SOUS LA TERRE

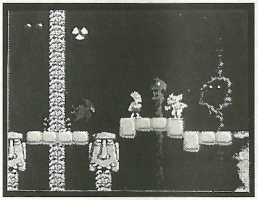
NIVEAU 1 : LE VOLCAN ENGLOUTI

L'intérieur du volcan comprend des cavernes immenses et des fleuves de lave. Mais notre Super-héros n'a pas besoin de s'alarmer ..... tant qu'il évite les dragons verts, les calmars de la lave et les marcheurs du toit chauffé au rouge. Trouvez votre chemin via les fissures sans fond, flanquez en l'air les arcades et les plates-formes dangereuses !



NIVEAU 2 : LA VILLE SOUTERRAINE

La Ville Souterraine est un labyrinthe géant où les immeubles sont faits de grosses stalactites et stalagmites. Déplacez-vous en sautant et en marchant ainsi qu'en utilisant les passages secrets qui relient les portes entre elles. Les gargouilles de l'Homme de lave ainsi que des ptérodactyles essaieront à chaque pas de mettre fin à votre aventure.

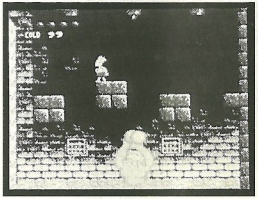


NOTE : POUR FRANCHIR UNE PORTE, TENEZ-VOUS DEVANT ELLE, PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE FLECHEE VERS LE HAUT DU BLOC DE COMMANDE.

ATTENTION : IL PEUT ÊTRE RISQUÉ POUR LA SANTÉ DE VOTRE SUPER-HÉROS DE SAUTER ENTRE LES IMMEUBLES !

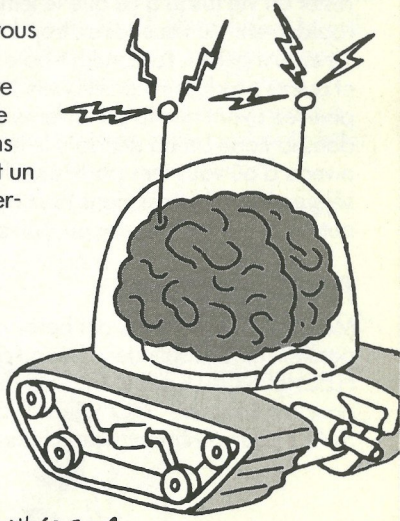
NIVEAU 3 : LE CRATERE DE LAVE DE L'HOMME DE LAVE

L'homme de lave est en train de prendre un bain dans son cratère de lave. Refroidissez celui-ci en utilisant vos Souffles froids pour geler l'eau qui tombe du plafond et en faire des glaçons . Chaque glaçon qui arrive réduit sa température.



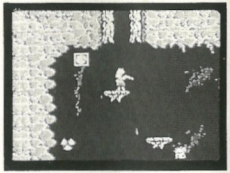
CHAPITRE QUATRE : BRAIN-O LE MAGNIFIQUE

Vous avez battu les derniers copains du bandit et vous avez redonné à l'Homme radio-actif son ancienne grandeur; désormais, il est temps pour vous de faire équipe, afin de jeter bas l'instigateur de l'ensemble du complot ... Brain-O le Magnifique Enfermé dans un dôme en verre armé surmontant un tank portant un canon , Brain-O semble invincible. Mais si les Super-Héros travaillent ensemble pour briser le crâne sur tous les côtés, ils mettront fin à cette diablerie .



LA ZONE LIMBO

LIMBO ZONE



Pour pénétrer dans la mystérieuse zone Limbo, vous devez découvrir l'icône d'accès à la zone Limbo , qui est cachée une fois à chaque niveau. Dès que vous êtes dans la zone, vous devez y rester en vie jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Déplacez-vous rapidement - si vous restez trop longtemps à la même place, vous serez vite perdu. La zone Limbo est remplie de vies supplémentaires et autres produits reconstituants ; ramassez-en autant que vous pourrez avant que la pendule ne s'arrête. Si vous ne restez pas dans la zone Limbo pendant le temps fixé, vous serez renvoyé au niveau d'où vous êtes parti; toutefois, si vous avez séjourné avec succès dans la zone, vous accèderez automatiquement au niveau suivant.

NOTE : LA DIRECTION CHANGE À CHAQUE FOIS QUE VOUS SAUTEZ SUR UNE PLANÈTE.

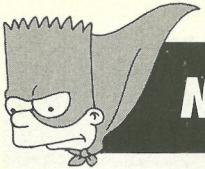
POUR CONTINUER

Même les Super-Héros ont besoin d'aide ! Si vous perdez toutes vos vies , vous aurez 2 possibilités de continuer. Lorsqu'apparait l'écran de continuation, utiliser les touches FLECHEES GAUCHE et DROITE du BLOC de COMMANDE, afin de choisir "YES" ("oui") pour continuer ou "NO" ("non") pour finir de jouer. Appuyez sur les BOUTONS A, B ou START pour confirmer votre choix.

METTEZ DE NOUVEAU LE MONDE HORS DE DANGER

Avec l'Homme radio-actif qui se rapproche toujours plus de l'oubli éternel d'un grand trou noir, les choses se présentent mal. Le seul espoir est un écolier portant une cape ....Bartman ! Débarassez-vous de Swamp Hag (la sorcière des marais) ! Donnez un uppercut au Dr. Crab. Montrez votre pouvoir de refroidissement dans les cavernes à 1.000 ° de l' Homme de lave. Formez une équipe avec l'Homme radio-actif pour lutter contre Brain-O le Magnifique . Prouvez à tous que vous êtes un Super-Héros !

L'Homme radio-actif, Fallout Boy (le garçon grognon), les habitants de la terre et au-delà, vous attendent , Bartman ! Seule votre bravoure vous permet d'affronter des êtres beaucoup plus grands que vous . Vous pouvez seul mettre de nouveau le monde hors de danger !



NOTES :

CONCEPTION, PROGRAMMATION ET REALISATIONS AUDIO-VISUELLES EFFECTUEES PAR LA SOCIETE IMAGINEERING INC., GLEN ROCK, NJ

CONCEPTION ET DESSIN
Barry Marx
Don Kitchen
Roger Booth
W.Marshall Rogers

PROGRAMME ET DESSIN
Chung S.Lau
Shen Jian Long
Roger Booth
Bill Janott

GRAPHISME ET DESSIN
Glen A.Schofield
Gregory A.Faccone

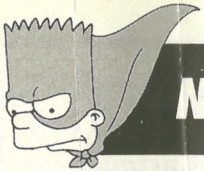
PROGRAMMATION SUPPLEMENTAIRE
Joseph A.Moses
Chris Will

GRAPHISMES SUPPLEMENTAIRES
Mike Sullivan
Raymond Bradley

ARRANGEMENTS MUSICAUX
Mark van Hecke

PRODUCTEUR
Don Kitchen

Dédié à la mémoire de Tom Heich



NOTES :

The Simpsons TM © 1993 par la Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés . Acclaim® est une marque déposée de la société Acclaim Entertainment Inc. © 1993 par Acclaim Entertainment Inc. Tous droits réservés.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS(Cartouches)

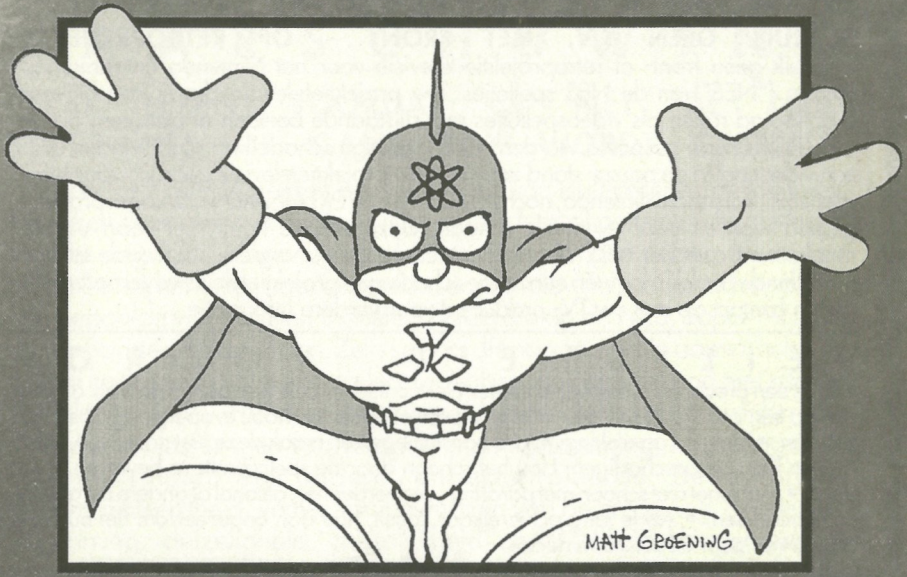
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video, Opperstraat, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.


MATT GROENING

W A A R S C H U W I N G :

GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT - OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

V E I L I G H E I D V O O R O P

• Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen. • Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos. • Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen. • Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI

WAARSCHUWING

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden vande familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddelijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

Het is nacht in Springfield. De bowlingballen liggen stil op de banen van Barney's Bowlarama. Op enkele vrachtwagens met kernafval van de kerncentrale na gebeurt er niets in de straten van de stad. Iedereen is in diepe slaap...behalve: Bart Simpson!

In elkaar gedoken in zijn boomhut met alleen het licht van een kaarsje verslindt Bart de spannende avonturen van zijn stripboek Mighty-Hero, Radioactive Man.

Maar...wat is er met hem gebeurd? Hij is op de één na laatste bladzijde en de plutoniumcentrale is verdwenen zonder maar een spoor achter te laten! Hij zit in grote moeilijkheden, maar wie zal hem redden? "Jij!" roept iemand...

Bart kijkt op van zijn stripboek. Die "iemand" is niemand anders dan Fallout Boy, het maatje van Radioactive Man!

Zonder een moment te aarzelen vertelt de

gemaskerde tiener over het grimmige lot dat Radioactive Man te wachten staat. Een bende, geleid door de mysterieuze "Brain-O-The Magnificent", heeft Radioactive Man gevangen genomen in de gevreesde Limbo Zone; de interdimensionale onderwereld die ronddraait om een groot zwart gat waaruit nog nooit iemand levend is teruggekomen!

Om het nog erger te maken hebben de kidnap-vriendjes van Brain-O, Swamp Hag, Dr.Crab en Lava Man ieder een Mighty Power van Radioactive Man gestolen, zodat ontsnapping onmogelijk wordt.

Is dit het einde van Radioactive Man? Zal de wereld ooit nog veilig zijn? Alles is verloren tenzij.....

Zeg maar niets meer! Dit lijkt een klusje voor...BARTMAN!

START DE VERBAZENDE BARTMAN

OPLADEN

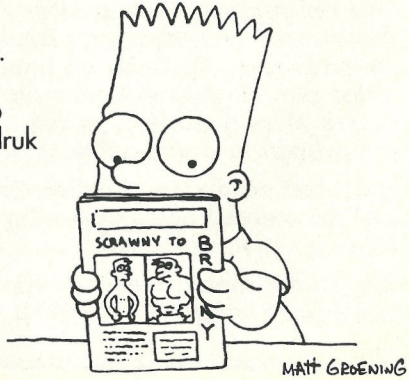
1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat.

2. Voer de BARTMAN ONTMOET RADIOACTIVE MAN Spelcassette in, zoals beschreven staat in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ handleiding.

3. Zet de schakelaar op ON.

Nu zie je de licentieschermen en Bart's boomhut. Om door het verhaal heen te bladeren, druk op KNOP A. Om het verhaal over te slaan, druk op KNOP B. Om naar Hoofdstuk Eén te springen, druk op de START KNOP.

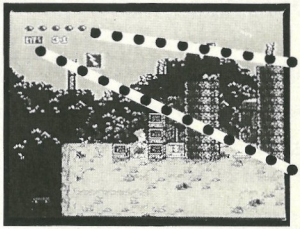
LET OP: BARTMAN ONTMOET RADIOACTIVE MAN KAN MAAR DOOR ÉÉN PERSOON TEGELIJK GESPEELD WORDEN.

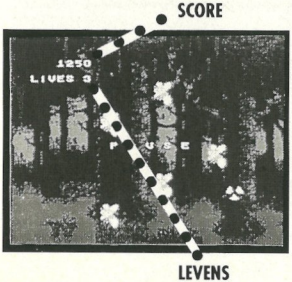


BARTMAN OP HET SCHERM

Spelinformatie verschijnt als volgt:

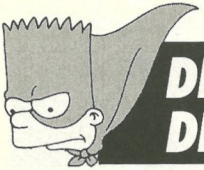
LET OP: HET AANTAL OVERGEBLEVEN MIGHTY POWERS (LASER BOLTS OF COLD BREATHS) VERSCHIJNT ALLEEN ALS JE DE JUISTE PICK-UP HEBT VERKREGEN. (ZIE MIGHTY POWER PICK-UPS OP PAGINA 37).





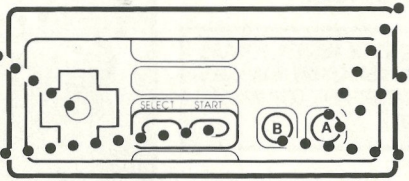
OM JE SCORE EN DE OVERGEBLEVEN LEVENS TE ZIEN, kun je het spel even stoppen door op de STARTKNOP te drukken.

LET OP: JE BEGINT HET SPEL MET 4 LEVENS.



DE BEDIENING VAN BARTMAN... DE ECHTE MIGHTY-HERO ACTIE!

De bedieningsfuncties voor Bartman zijn als volgt:



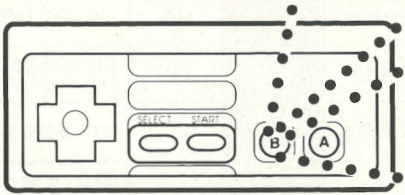
LET OP:

- **ZWEMMEN IS MOGELIJK INDIEN NODIG.**
- **OM MIGHTY-POWERS TE LATEN VLIEGEN OF UIT TE VOEREN, MOET JE EERST DE JUISTE PICK-UPS HEBBEN.**
- **MET KNOP B VOER JE AUTOMATISCH DE MANOEUVRES VAN MIGHTY-HERO UIT. ALS JE EEN LASER BOLT OF EEN COLD BREATH PICK-UP HEBT, KUN JE EEN MIGHTY POWER UIT VOEREN. VOOR MEER INFORMATIE OVER MIGHTY-HERO MANOEUVRES EN MIGHTY-POWERS, ZIE DE DAARVOOR BESTEMDE DELEN OVER MIGHTY-HERO MANOEUVRES EN MIGHTY-POWERS OP RESPECTIEVELIJK PAGINA 36 EN 39.**

MIGHTY-HERO MANOEUVRES

De Mighty-Hero manoeuvres van Bartman zijn de Mighty-Punch, de Super-Kick en de Spin-Kick. Hiermee kun je snel alle vijanden uit de weg ruimen.

LET OP:
ALS JE EEN MIGHTY-POWER PICK-UP OF EEN TORNADO POWER PICK-UP TE PAKKEN KRIJGT, WORDEN DE MIGHTY HERO MANOEUVRES, ZOLANG ALS DE PICK-UP DUURT, VERVANGEN DOOR DE ONTZAGWEKKENDE WOEDE VAN DE MIGHTY-POWER! (ZIE MIGHTY-POWERS OP BLADZIJDE 39.)



DRUK 3 KEER IN OM EEN SPIN-KICK UIT TE VOEREN

DEEL EEN MIGHTY-PUNCH UIT

DRUK TWEE KEER IN OM EEN SUPER-KICK UIT TE VOEREN

PLAATS EEN MIGHTY-BLOW MET TWEE VUISTEN (ALS JE VLIEGT)

Sommige manoeuvres zijn effectiever tegen bepaalde tegenstanders dan andere. De enige manier om uit te vinden welke, is alles uit te proberen!

MIGHTY-HERO PICK-UPS

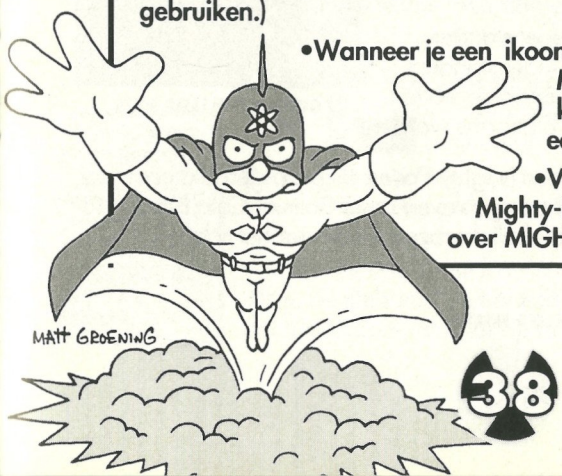
Om de Mighty-Hero status van Bartman volledig te benutten, kun je tijdens het hele spel drie soorten Pick-Ups gebruiken: Bonussen, Super Mighty-Powers en Mighty-Powers. Zij verschijnen als volgt:

TYPE	PICK-UP	IKOON	PUNTEN	FUNCTIE
BONUS	STRALINGSSYMBOOL		200	VERHOOGT ENERGIENIVEAU MET 1
	UITROEPTEKEN		200	ELKE 20 VERZAMELDE UITROEPTEKENS GEEFT JE EEN EXTRA LEVEN
	RADIOACTIVE MAN#1		500	GEEFT JE EEN EXTRA LEVEN
SUPER MIGHTY POWER	TORNADO		300	MAAKT JE ONMIDDELLIJK ONVERSLAANBAAR EN VERANDERT JE IN 'N TORNADO DIE ALLES SPIN-KICKT WAT OP ZIJN PAD KOMT
	BARTMAN FLYING IKOON		300	GEEFT VLIEGKRACHT. LET OP; DRUK OP DE A KNOP OM TE VLIEGEN ALS JE DEZE IKOON HEBT GERAAKT
MIGHTY POWER	LASER BOLT		300	GEEFT JE 20 LASER BOLTS
	ICE CRYSTAL		300	GEEFT JE 5 COLD BREATHS. LET OP: WANNEER JE DE GESCHIKTE IKOON RAAKT, DRUK OP DE B KNOP OM EEN LASER BOLT AF TE VUREN OF EEN COLD BREATH UIT TE SPUWEN

OM EEN PICK-UP TE KRIJGEN, raak het aan.

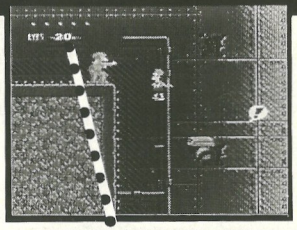
LET OP:

- **Je kan maar EEN soort Mighty-Power tegelijk hebben. Mighty Powers van het ene soort worden onmiddellijk vervangen door Mighty- Powers van een andere soort als je de geschikte ikoon aanraakt. (Als je de mogelijkheid hebt om te vliegen of je bent onverslaanbaar, kun je wel nog een andere Mighty-Power gebruiken.)**
- **Wanneer je een ikoon raakt van dezelfde soort Mighty-Power die je al hebt, krijg je er een Laser Bolt of een Cold Breath bij.**
- **Voor meer informatie over Mighty-Powers, zie het gedeelte over MIGHTY-POWERS.**



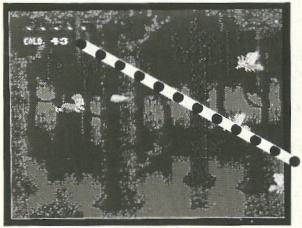
MIGHTY-POWERS

Geen Mighty-Hero is compleet zonder zijn Mighty-Powers! Vind de Laser Bolt en Ice Crystal Mighty-Power Pick-Ups en Bartman zal bij de beste Mighty-Hero's horen!



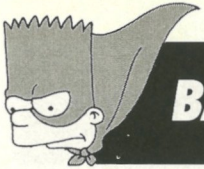
OVERGEBLEVEN LASER BOLTS

Laser Bolts electrocuteren de meeste tegenstanders onmiddellijk. Cold Breaths blazen de tegenstanders niet alleen omver, zij bevriezen ook bepaalde stoffen, zoals moerasschimmel, waardoor ze platforms worden.

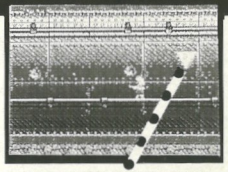


OVERGEBLEVEN COLD BREATHS

Nadat je een Mighty-Power Pick-Up geraakt hebt, zal het aantal overgebleven Laser Bolts of Cold Breaths te zien zijn in de linkerbovenhoek van het scherm. (zie plaatje)



BARTMAN KOMT TE HULP!



BARTMAN MIGHTY-HERO

Nu Radioactive Man gevangen zit in de Limbo Zone, is de enige mogelijkheid voor Bartman door elk hoofdstuk van het stripboek te gaan en de Mighty-Villains Swamp-Hag, Dr.Crab en Lava Man te verslaan. Hoe dan ook, om hen te bereiken moet Bartman eerst de Bartman Mighty Hero slib-emblemen vinden.

Deze zullen hem naar het volgende niveau van zijn zoektocht brengen en hem confronteren met alle criminelen!

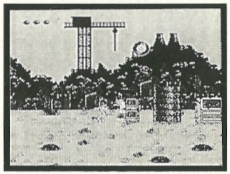
LET OP: WANNEER JE HET BARTMAN MIGHTY-HERO EMBLEEM HEBT GEVONDEN, MOET JE HET AANRAKEN OM HET VOLGENDE NIVEAU TE BEREIKEN.

De weg van een Mighty-Hero is vol gevaren! Elke aanval kost energie. Gemene gabbers, slijmerige smurrie, kolossale krabben en soortgelijke gevaren bedreigen elk moment een leven, maar zonder jou is Radioactive Man er geweest! Er op af, Bartman! Als je de titels van de hoofdstukken ziet, en je wilt beginnen, druk dan op knop A of B, of op de STARTKNOP.

HOOFDSTUK EEN- SWAMP HAG'S AUTOKERKHOF VAN VERDERF

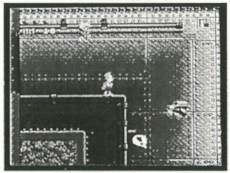
NIVEAU 1: HET AUTOKERKHOF

Het autokerkhof staat vol met pick-ups...en die heb je nodig ook! De lucht is gevuld met Big Bite Bugs. Enorme stapels banden blokkeren je de weg. De gigantische kranen proberen je in tweeën te happen, en de weggezakte vuilnispersen zijn heel gevaarlijk. Ze kunnen Bartman gemakkelijk vermorzelen.

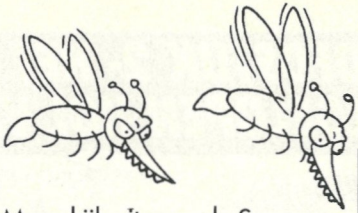


NIVEAU 2: DE ONDERAARDSE PIJP

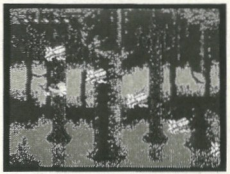
Dieper en dieper in de grond onder het autokerkhof is de Onderaardse Super Buis. De enige manier om naar beneden te gaan is een lift te krijgen bovenop de lasstoeltjes. De handlangers van Swamp Hag bewaken iedere hoek. Giftige druppels druppelen van de pijpen aan het plafond! Maar je bent niet zomaar een Mighty- Hero; je bent Bartman!



NIVEAU 3: HET MOERAS

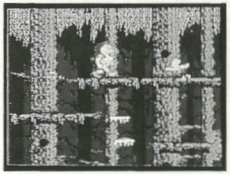


MATT GROENING

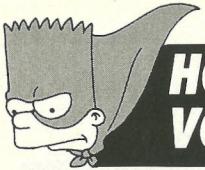


Automatisch uitgerust met de kracht te kunnen vliegen kan Bartman in volle vaart door dit prehistorische moeras zoeven. Maar kijk uit voor de Swamp Bats! Zij laten drijvende mini-mijnen vallen die bij elk contact exploderen, terwijl vuurspuwende Fire-Flies je met hun vlammende angels roosteren.

NIVEAU 4: SWAMP HAG'S SCHUILPLAATS



Vanuit zijn schuilplaats hoog in de bomen zal Swamp Hag Bartman bombarderen met dodelijke ballen van moerasschimmel! Gebruik je Cold Breaths om de ballen te bevriezen tot een trap van platforms. Als je hoog genoeg bent, neem het dan op tegen Swamp Hag zelf!

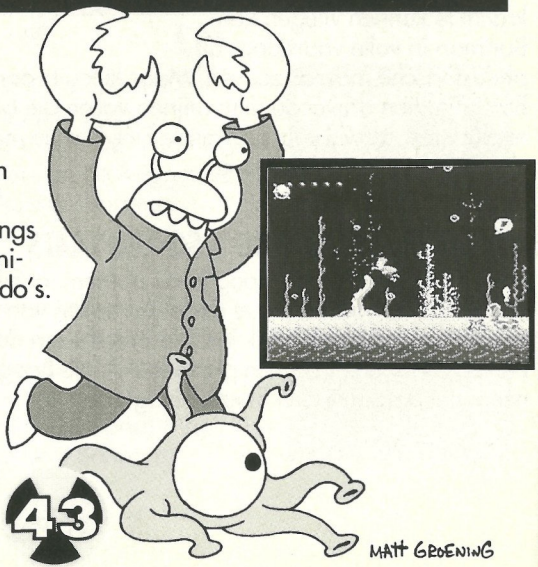


HOOFDSTUK 2- HET MET WATER VOLGELOPEN HOL VAN DR. CRAB

NIVEAU 1: HET ZEEBED

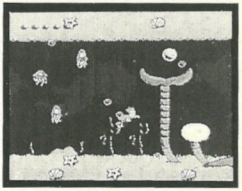
Een plaats waar Bartman geen rust wordt gegund is het zeebed. Octopussen liggen op de loer in de diepe vulkanische kloven en spreiden alleen hun tentakels uit als nietsvermoedende Mighty- Hero's langs zwemmen. Dr. Crab's vloten van mini-onderzeeërs vuren vele salvo's torpedo's. Uit massale kraters in de muren met veertig verdiepingen van Dr. Crab's hol stromen woeste waters.

LET OP:
OM DE GEZONKEN PICK-UP SCHATTEN UIT HET DIEPE TE HALEN, ZOEK HET GAT IN DE MUUR, GA ERNAAR TOE EN JE ZULT DE GEHEIME KAMER BINNENKOMEN.



NIVEAU 2: DE KRABBENGANG

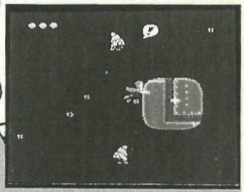
Diep, diep onder de zee ligt de gang die leidt naar Doc's commandopost. Wil je daardoor heen, dan moet je de Mighty-Hero etende krabben, de scholen drilvisjes, de stekende pijlstaartroggen en nog veel meer ongedierte, zien te vermijden.



MATT GROENING

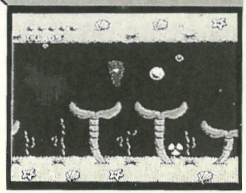
NIVEAU 3: DE BINNENMUUR

In de muren van het hol is het enige licht een straal die zoekt naar overmatig avontuurlijke Mighty-Heroes. Pas op dat je niet gevangen wordt in het harige centrum. Hoe dan ook, als je snel beweegt, kan je het licht gebruiken om een duidelijke route te vinden naar het Bartman embleem en de vele pick-ups.

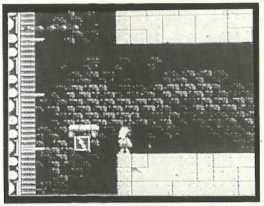


NIVEAU 4: NOG MEER KRABBENGANG

Vervolg de tocht door deze waterjungle - deze keer door de pijlinktvisraketten en dergelijken te verslaan!

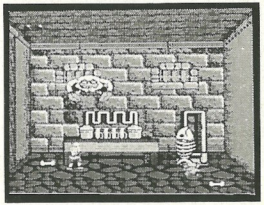


NIVEAU 5: DE STOOKKAMER



Om uit dit mechanische net te kunnen ontsnappen heb je bestuurbare miniatuurplatforms, gigantische watervallen en één zeer gemeen wezen nodig. De torens van transportbanden zullen je helpen om je weg te vinden. Maar terwijl je geniet van de rit, pas op voor de ON/OFF platforms, waarmee de stoomkraters bediend worden.

NIVEAU 6: HET HOL VAN DR.CRAB

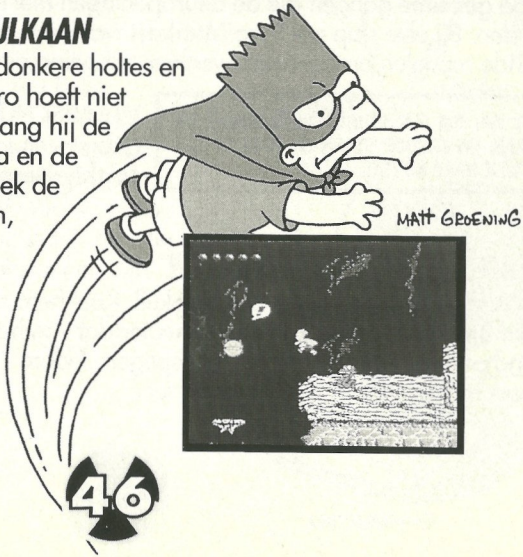


Binnenin het hol moet Bartman vertrouwen op zijn ongelooflijke kracht om Dr.Crab te kunnen verslaan. Sla hem recht in zijn onderbuik en blijf bij hem, waar hij ook naar toe gaat! Maar, houd een Mighty oogje op het hulpje van de schurk. Hij is wel klein maar zijn beet is dodelijk.

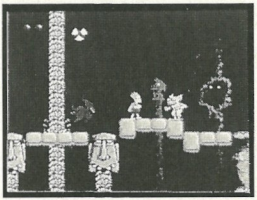
HOOFDSTUK 3- 20.000 MIJLEN ONDER DE AARDE!

NIVEAU 1: DE GEZONKEN VULKAAN

Binnenin de vulkaan zijn grote donkere holtes en lava-rivieren. Maar, Mighty-Hero hoeft niet gewaarschuwd te worden... zolang hij de groene draken, de pijlinktvislava en de hete rode daklopers omzeilt. Zoek de uitweg via de bodemloze kloven, de verwarrende bruggen en de levensgevaarlijke platforms!



NIVEAU 2: DE ONDERGRONDSE STAD

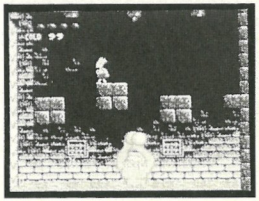


De ondergrondse stad is een groot doolhof waar de gebouwen gemaakt zijn van massieve stalactieten en stalagmieten. Ga er doorheen door te springen en te lopen door de geheime gangen die de deuropeningen met elkaar verbinden. Bij elke stap zal Lava Man met waterspuwers en vliegende reptielen proberen je avontuur te beëindigen.

LET OP: OM EEN DEUROPENING BINNEN TE GAAN, GA ERVOOR STAAN EN DRUK OP HET PIJLTJE NAAR BOVEN.

WAARSCHUWING: Het springen tussen gebouwen kan schadelijk zijn voor je Mighty-Hero gezondheid!

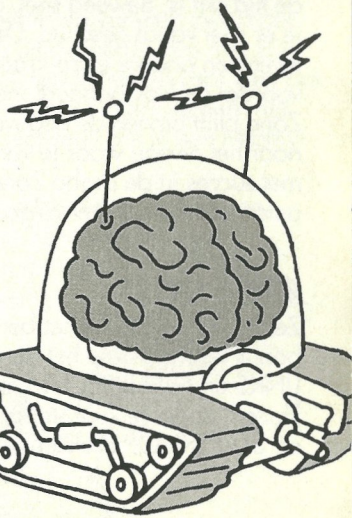
NIVEAU 3: LAVA MAN'S LAVAKUIL



Lava Man neemt een bad in zijn lavakuil. Koel hem af door je Cold Breaths te gebruiken om het water dat van het plafond afdruppelt te bevriezen tot ijspegels. Iedere ijspegel die hem raakt verlaagt zijn temperatuur.

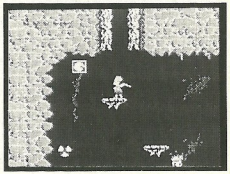
HOOFDSTUK 4- BRAIN-O THE MAGNIFICENT

Nu de laatste gabbers verslagen zijn en Radioactive Man in ere is hersteld, is het tijd voor jou om het op te nemen tegen het brein achter het hele verhaal....Brain-O-The Magnificent. Omhuld door een hardglazen koepel bovenop een schietende gevechtstank lijkt Brain-O-The Magnificent onverslaanbaar. Maar, als de Mighty-Hero's samenwerken en de glazen schedel aan alle kanten opblazen, zal het kwaad overwonnen zijn.



DE LIMBO ZONE

LIMBO ZONE



Om de mysterieuze Limbo Zone binnen te komen, moet je de Limbo Zone slib-ikoon vinden, waarvan er in elk niveau één verborgen zit. Eenmaal binnen moet je zien te overleven totdat de tijd om is. Beweeg snel, als je te lang op een plek blijft word je er snel vanaf geschud. De Limbo Zone is gevuld met extra levens en andere extra krachten. Verzamel er zoveel als je kunt voordat de klok ophoudt met tikken. Als je niet in de Limbo Zone blijft binnen de gegeven tijd, word je teruggezonden naar het niveau waar je vandaan kwam. Als je met succes in de Limbo Zone blijft, ga je automatisch naar het volgende niveau.

LET OP: ELKE KEER ALS JE OP EEN PLATFORM SPRINGT, VERANDERT HET VAN RICHTING.

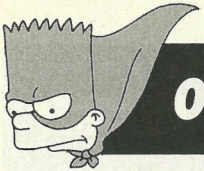
BONUS LEVENS

Zelfs Mighty-Heroes hebben hulp nodig! Als je al je levens hebt verloren krijg je twee bonus levens. Als je het bonus levensscherm ziet, gebruik dan het PIJLTJE NAAR LINKS en NAAR RECHTS om YES te kiezen, zodat je verder kunt spelen, of om NO te kiezen, zodat je kunt stoppen. Om je keuze te bevestigen, moet je op KNOP A, B of de STARTKNOP drukken.

MAAK DE WERELD WEER VEILIG!

Als Radioactive Man steeds dichter bij de oneindige vergetelheid van een zwart gat komt, ziet het er niet best uit. De enige hoop is de leerling uit de vierde klas met zijn cape...Bartman! Neem het op tegen Swamp Hag! Sla Dr.Crab tot moes! Laat zien dat je altijd cool blijft in de 1000 graden hete grotten van Lava Man! Werk samen met Radioactive Man tegen Brain-O-The Magnificent! Bewijs iedereen dat je een Mighty-Hero bent!

Radioactive Man, Fallout Boy en de mensen van de planeet aarde en daarbuiten vertrouwen op je, Bartman! Alleen met jouw moed kunnen de velen die een stuk groter zijn dan jij verslagen worden. Alleen jij kunt de wereld weer veilig maken!



OPMERKINGEN

CONCEPT, PROGRAMMA EN AUDIOVISUELE MIDDELEN DOOR IMAGINEERING INC. GLEN ROCK, NJ

CONCEPT EN ONTWERP
Barry Marx
Dan Kitchen
Roger Booth
W. Marshall Rogers

PROGRAMMA EN ONTWERP
Chung S. Lau
Shen Jian Long
Roger Booth
Bill Janott

GRAFISCHE VOORSTELLING EN ONTWERP
Glen A. Schofield
Gregory A. Faccone

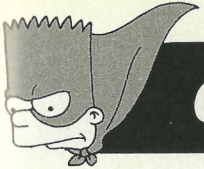
AANVULLENDE PROGRAMMERING
Joseph A. Moses
Chris Will

AANVULLENDE GRAFISCHE VOORSTELLING
Mike Sullivan
Raymond Bradley

MUZIKALE BEWERKING
Mark Van Hecke

PRODUCENT
Dan Kitchen

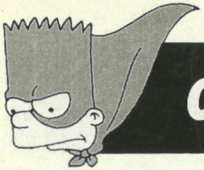
Opgedragen aan Tom Heidt



OPMERKINGEN

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechten Voorbehouden. Acclaim® is een handelsmerk van Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Alle Rechten Voorbehouden.

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



OPMERKINGEN

90 DAGEN GARANTIE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SPELKASSETTE (PAL VERSIE)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

30405

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON